Retrospectiva The Walking Dead: Season Two - Altos e Baixos

Introdução

Depois do lançamento da primeira temporada e do lançamento do episódio bônus 400 Dias, criou-se uma empolgação para a segunda temporada, cujo primeiro episódio foi lançado em dezembro de 2013, e a temporada como um todo foi concluída em agosto de 2014. Depois de terminar o quinto e último episódio da segunda temporada, eu fiquei com um sentimento. Isso porque algumas coisas voltaram, outras ficaram para trás, e novas coisas foram introduzidas. E então qual era esse sentimento? O quão bom foi a segunda temporada? E ela foi capaz de se igualar ou mesmo superar a primeira temporada? Como foi o desenrolar da continuação de uma das melhores adaptações? Bem, é isso que o vídeo vai discutir. Então pegue o boné que o seu pai te deu, acerte o quick time event, e importe o seu save da primeira temporada para eu fazer A Retrospectiva The Walking Dead Season Two.

Depois da 1ª temporada e 400 Dias

Como dito antes, The Walking Dead: A Telltale Games Series foi um grande sucesso. Com um total de 21 milhões de episódios por volta do momento em que a segunda temporada foi revelada, e com uma resposta muito positiva por conta da história trágica e ao mesmo tempo emocionante, da atmosfera, e da fidelidade temática com os quadrinhos que o jogo adapta.

O jogo foi visto como o revitalizador do gênero adventure point and click, que havia sido praticamente abandonado no início dos anos 2000. E isso foi muito importante para um estúdio como a Telltale na época, tanto por colocá-la no mapa das grandes desenvolvedoras, mas principalmente porque o estúdio tentava revigorar o gênero desde a sua criação em 2004, através de mais de 18 jogos, já que a Telltale era formada por antigos membros da LucasArts, o estúdio pioneiro no gênero. Isso porque a maioria dos seus jogos (praticamente todos eles) que eram adaptações de alguma franquia, não tiveram tal desempenho como teve The Walking Dead , sendo que foram 18 jogos antes do jogo.

Esse sucesso possibilitou a expansão do estúdio, melhorar a engine Telltale Tool, e depois de terminar o trabalho em 400 Dias a Telltale pode produzir e lançar a segunda temporada paralelamente com The Wolf Among Us, mas cada jogo com a sua própria equipe de desenvolvimento. Em meio a esse processo, Sean Vanaman e Jake Rodkin, os dois principais responsáveis pela história, design e direção da temporada 1, deixaram a Telltale em setembro de 2013, sendo 400 Dias a última contribuição maior deles na série de jogos, com Vanaman sendo creditado como escritor adicional nos episódios 1 e 3 da segunda temporada e Rodkin como designer adicional no episódio 1. Ambos fundaram o estúdio Campo Santo, que em 2016 veio a lançar o jogo Firewatch. Com base nos créditos de cada episódio da Season Two, fica difícil apontar um possível sucessor deles aos líderes de projeto da primeira temporada. A pessoa que tomou uma posição semelhante ao que a dupla fez com a primeira temporada, provavelmente, foi **Sean Ainsworth**, que trabalhou em jogos anteriores da Telltale como programador, mas na primeira temporada trabalhou como

artista das cinemáticas, forneceu escrita adicional para os episódios 1 e 2, dirigiu o episódio 5 junto com Vanaman e Rodkin e dirigiu e escreveu 400 Dias também junto Vanaman, Rodkin e muitos outros. Isso é pura especulação minha, mas por ter dirigido o ep5, talvez tenha afetado a direção da segunda temporada como um todo, porque o ep. 5 não possui cenários com muita interação e os diálogos que esses cenários possuem não são variados.
As primeira imagens do jogo foram reveladas em outubro de 2013 através de um teaser mostrando Clementine com um novo visual, e em dezembro de 2013 foi lançado um trailer completo confirmando o foco da história na personagem. E assim chega o primeiro episódio da segunda temporada.

Design

Ao abrir o jogo, é possível notar uma **melhoria gráfica** muito grande. Na primeira temporada, uma das minhas críticas foi a inconsistência dos contornos nos personagens: eles eram fixos, não eram dinâmicos e tendiam a sair para fora do limite dos corpos. Esses problemas foram corrigidos na segunda temporada, agora os contornos são dinâmicos e mudam conforme o ângulo da câmera e o ângulo que os objetos e personagens são vistos, são constantes e se limitam ao corpo dos objetos e personagens. Outra melhoria foi na questão da iluminação. Antes as luzes eram pré-renderizadas e apenas afetavam os objetos do cenário. Na Season 2 as luzes são dinâmicas e refletem nos modelos dos personagens. No **aspecto visual**, Season Two dá um salto muito forte em relação a primeira temporada. Um problema que acontece no jogo original é que contornos dos personagens tendem a sair dos corpos em certos momentos. Aqui na continuação os contornos agora são dinâmicos e se adaptam a posição do personagem em relação a câmera.
Outra melhoria foi na questão dos QTEs. Antes eles se limitavam a mexer o cursor até uma região da tela e apertar o botão, ou esmagar o botão de ação e depois apertar o botão secundário. Aqui também há momentos que pedem para o jogador apontar para certas direções e também há mais variações de regiões.
Infelizmente o mesmo não pode ser dito da física nas animações. Em Season Two as animações, mesmo que um pouco mais fluidas em certos momentos, ainda continuam muito travadas. E tal qual no primeiro jogo raramente objetos são arremessados, são soltos ou caem, e quando são, não são mostrados de forma muito nítida, e os gráficos iludem para parecer que houve uma trajetória.
Agora vem pura especulação da minha parte: o episódio 5 da primeira temporada foi muito bem recebido pelo público e pela crítica, com muitos o considerando o melhor da temporada, e mais tarde muitos o considerando o melhor de toda a série. Eu tenho tendência a concordar, mas existem alguns problemas com esse episódio. Por conta de que Lee precisa encontrar Clementine, “Não Há Tempo” é muito mais direto que os episódios anteriores, e por conta disso é de longe o episódio com menos exploração, não há quebra cabeças, basta apertar para frente e acertar os QTEs que tudo vai dar certo, há menos interações com personagens, o que significa que nada pode ser descoberto sobre os personagens nesse episódio além de tudo o que é dito no script dos eventos. Com essas qualidades, mas sendo o episódio mais bem recebido da temporada, possivelmente o design dele influenciou não apenas o design dos episódios seguintes, começando com 400 Dias, mas também a estrutura de episódio de todos os jogos posteriores da Telltale, começando com The Wolf Among Us. E isso inclui a segunda temporada, obviamente.

Essa regressão é acentuada pelo fato de que o número de interações de cada área foi reduzido significamente se comparado com a primeira temporada, tanto com os objetos, mas principalmente com os personagens. Tal qual “Não Há Tempo”, as opções de diálogos dos personagens são únicas geralmente, impossibilitando fazer várias perguntas como “o que você acha de fulano?” ou “o que você está fazendo?”, “o que você está sentindo?”, normalmente sendo apenas uma indicação de direção para o jogador caso ele esteja perdido, o que é muito difícil de acontecer, ou ativar o evento para a próxima cutscene. Interações mais longas só apareceram uma única vez em toda a minha rejogada para fazer essa retrospectiva, e foi somente no episódio 4.

Uma das características da primeira temporada, e que era uma herança vinda dos jogos antigos point ‘n click adventure, foi a inclusão de quebra cabeças, que consistiam em interagir com certos itens e personagens em uma ordem específica para serem resolvidos e assim dar sequência à história. Infelizmente, a complexidade dos quebra cabeças dessa segunda temporada é quase nula. Para progredir na história basta interagir com um personagem ou um objeto ou uma parte do cenário para progredir, e quase nunca essas interações possuem muitos obstáculos para serem solucionados.

A prova disso é um dos “quebra cabeças” do episódio 2: em dado momento, Clementine precisa desativar uma turbina eólica. Inicialmente o painel está escuro, mas assim que podemos interagir com o cursor aparece a opção de usarmos um isqueiro como iluminação. Com o painel visível, temos apenas dois itens para interagir: uma chave e uma entrada, e nada mais. Não que os quebra cabeças da primeira temporada fossem os mais elaborados do gênero, ou mesmo mais difíceis se comparados com os antigos jogos da LucasArts, mas se o jogador não soubesse o que tinha que fazer, ele poderia ficar empacado por minutos, talvez até horas e sem poder progredir. Aqui na segunda temporada a única forma de alguém empacar é errando os QTEs, que forçam o jogador a ter que rejogar um trecho novamente.

Com a jogabilidade e os gráficos examinados, agora é hora de entrar no ponto principal do jogo: a história. Infelizmente eu não posso cobrir esse tópico sem dar spoilers da primeira e segunda temporada. Eu não sei qual é a sua opinião ou impressão do segundo jogo pelo o que eu falei até aqui, mas a menos que você já tenha jogado ou não se importe com spoilers, não recomendo seguir adiante, pode jogar a Season Two e depois volte aqui, não tem problema.

História

Antes de iniciar a história da segunda temporada, o jogo pergunta se o jogador gostaria de importar as decisões da primeira temporada, caso não haja um save da primeira ou algum episódio esteja faltando, o jogo irá gerar escolhas aleatórias para o jogador. Do contrário, as escolhas são bem importadas e durante toda a temporada referências são feitas às suas escolhas do primeiro jogo. A única forma que o jogo pode se embaralhar é caso o jogador resolva rejogar um trecho de um episódio, nesse caso o save fica bagunçado. Tirando isso, todas as escolhas foram bem importadas para a minha primeira jogada da temporada. O problema é que a importação das escolhas do primeiro episódio é bem decepcionante. Nenhuma das escolhas tomadas no jogo anterior interferem no andamento do jogo, apenas são mencionadas ao longo da temporada.

Durante todo o jogo a protagonista será Clementine, a personagem que a maioria esmagadora dos jogadores tentou proteger enquanto jogava com Lee. Essa escolha é muito

interessante pelo seguinte: ao longo da primeira temporada Clementine tinha uma reação às escolhas do jogador, e ao final do jogo ela deixa Lee e promete usar tudo o que aprendeu com ele para sobreviver. De certa forma ela se torna o legado das ações de Lee, e com base nisso, Clementine seria perfeita para ser o novo avatar do jogador, evitando possíveis contradições com a personalidade da personagem.

Ao mesmo tempo, existe uma falta na verossimilhança com as relações humanas, uma parte importante no charme da franquia TWD. Eu explico. Clementine é apenas uma criança de 11 anos, mas frequentemente nessa temporada as pessoas ao seu redor pedem dela ações ou atitudes e a maturidade de uma pessoa adulta. Usando como exemplo o momento da ponte no episódio dois: Luke precisa checar a ponte para que o grupo possa atravessá-la com segurança. Ao invés de ir acompanhado de um adulto saudável como Alvin ou Carlos, ele insiste em levar a Clementine porque sim. Óbvio que esse momento existe para proporcionar um momento de ação para o jogador, mas não há uma justificativa dentro do jogo que leve a Clementine ou ser a melhor opção ou ser a única opção viável. Em contraste, olhe como exemplo as investidas dela fora da prisão no episódio 3: por ela ser a pessoa mais jovem, portanto a mais leve, faz sentido ela ser levantada para o telhado e pegar os alto falantes e invadir o escritório. No caso da ponte, um adulto mais razoável teria se oferecido para ir e não colocar uma criança em risco. É possível argumentar que em um apocalipse zumbi não existem crianças e adultos, apenas vivos, como o próprio Chuck disse na primeira temporada, e que nos primeiros episódios ela se provou madura e independente, mas mesmo assim não deixa de ter uma certa falta de consciência dos personagens ao redor dela.

De modo geral, enquanto que na primeira temporada a história girava em torno do conceito de “sobreviva, mas proteja a criança”, Season Two gira em torno de “sobreviva, mas encontre pessoas de confiança”. No começo do jogo, Clementine está junto de Omid e Christa, o que confirma que as duas figuras misteriosas eram de fato o casal, e também confirma que Christa estava grávida na primeira temporada. Mas apesar de tanta especulação, todo esse cenário vai por água abaixo nos primeiros vinte minutos, porque Omid é morto, Christa perde o bebê de jeitos desconhecidos, e 16 meses passam. Essa quantidade de tempo é absurda porque para ter uma noção, esse tempo é maior que o tempo que Clementine passou com Lee cinco vezes, ou seja, ela passou mais tempo com Christa do que com ele. Parece trivial, mas Clementine faz questão de lembrar durante todo o jogo que Lee fez muito por ela, mas só lembra de Christa uma vez. Christa também sai da história e Clementine fica sozinha, dando espaço para o conceito dessa temporada.

Com Christa fora da história, Clementine conhece um grupo novo de sobreviventes: Luke, um jovem solitário; Pete, um senhor com habilidades de caça; Nick, sobrinho de Pete e amigo de Luke; Carlos, um médico; Sarah, uma adolescente filha de Carlos; Rebecca, uma mulher grávida; e Alvin, o marido de Rebecca. Assim, a maior parte da temporada vai ser Clementine se enturmando com esse grupo.

O conflito é que Clementine é colocada na beirada de confiança dessas pessoas logo no primeiro episódio, por motivos que são detalhados nos episódio 2. No começo alguns vão estar mais próximos de Clementine, outros estarão distantes. Mas aí chega o episódio 2. “Uma Casa Dividida” introduz William Carver, um dos principais antagonistas dessa temporada. Ele chega na cabana do grupo, toda vazia, e só por falar com ele, dá para sentir uma aura de maldade. Episódio 2 também traz o retorno de um rosto conhecido: Kenny. Uma surpresa, verdade, mas bem vinda. É compreensível vê-lo aqui se ele ajudou Christa, mas fica muito difícil aceitar no caso se ele ajudou Ben. Mais sobre Kenny eu falo depois. Junto com ele, são introduzidos Sarita e Walter, e depois no episódio tem o retorno Bonnie

de 400 Dias. Tipo, da hora, mas cadê os outros sobreviventes do episódio? Só para descobrir que ela está no grupo de Carver.
E é aqui que dá para ver que o cara é ruim de verdade. Se demonstrado com desrespeito, ele não pensa duas vezes em agredir quem o respondeu, não hesita em machucar antigos membros do grupo dele para obter o que quer, nem hesita em executar estranhos como Walter ou colocar a vida de pessoas que tenham sido do grupo dele em risco, como Alvin.
O grupo é capturado e levado para o acampamento de Carver em uma loja de ferramentas, e chegando lá é mostrado que Tavia de 400 Dias faz parte do grupo dele, confirmando que no episódio bônus ela estava recrutando pessoas para ele. E é aqui que é revelado como a comunidade deles funciona: uma grande loja cheia de suprimentos, tanto comida quanto munição, guardas armados em quase todos os cantos, cercas reforçadas para aumentar o espaço, um auto falante por onde Carver passa as suas ordens e recados, e o mais preocupante uma prisão para sobreviventes desobedientes.
Nessa prisão Clementine conhece Reggie, um amigo dos sobreviventes que ficou para trás, Mike, um sobrevivente, e Jane, uma mulher solitária. Ao longo da temporada não dá para descobrir muito sobre Mike, só que ele é um cara que reclama demais, mas que quando colocado em sintonia com o grupo, mostra ser um cara com disposição. Sobre Jane eu falo depois.
Nesse episódio também mostra o quão Carver é ruim e quão escroto Troy, um dos sobreviventes do grupo dele, pode ser. No caso do Carver, aqui no episódio 3 dá para ver mais do jeito que ele lidera a sua comunidade: sempre controlador, sempre imponente, e escolhendo primeiro ser persuasivo, e quando não funciona sendo intimidador. Até certo momento ele parecia um cara muito ruim, mas pensando no suposto filho dele com Rebecca, mas aí chega na cena da fuga e ele comenta em atirar em Rebecca ainda grávida, o tira um pouco da humanidade dele e muda o contexto da captura dos antigos membros de “eu só queria proteger o meu filho” para ele é um cara muito controlador.
Aqui também é apresentado um pouco mais da Bonnie, dessa vez livre do controle do jogador. Nota-se que ela continua mentindo com frequência, mas apesar disso, devido ao fato de que Walter morreu, e possivelmente Alvin em decorrência das mentiras dela, isso começa a pesar na consciência. Cabe ao jogador escolher perdoá-la e confiar nela, caso queira. Independentemente, ela escolhe abandonar Carver, se junta aos sobreviventes e decide ajudá-los a escapar.
O grupo consegue escapar, e tanto Carver quanto Troy são punidos por seus atos no processo. Troy tem uma morte razoável ainda que bem dolorosa (e isso foi por bater em Clementine possivelmente três vezes, seu trouxa), mas Carver tem um final muito satisfatório, ainda mais se considerar as atrocidades que ele cometeu: matar Walter e Reggie, ser violento com Sarah, surrar Kenny e Alvin quase até a morte, possivelmente matar Alvin e bater em Clementine. Ver a morte dele é opcional, mas depois de tudo o que ele já fez, é compreensível escolher assistir a morte dele, porque é preciso ir com isso até o fim e certificar que não aconteça mais.
Sobre o sistema de escolhas, até o episódio 2 eu estava otimista. Eu achei que a segunda temporada podia ser uma boa oportunidade de expandir e dar mais profundidade às ramificações desse recurso. E no começo, parece que vai ser assim. Olhando como exemplo a última escolha do episódio 1: ajudar Pete ou Nick. Ajudando Nick, Pete acaba morrendo, mas se o jogador escolher ajudar Pete, Nick some em meio a mata. E o episódio 2 começa de jeitos bem diferentes, dependendo dessa escolha: Com Pete, eles se escondem num caminhão; com Nick, eles acabam em um armazém, e até certo ponto, existem alguns desdobramentos, como: se Pete foi ajudado, Nick vai retornar à cabana, e

depois o grupo retorna onde Pete foi deixado; ou se Nick foi ajudado, ele fica para trás, mas depois voltam para procurar por ele. Mas assim como na primeira temporada, as consequências e os desdobramentos são temporários.
Pegando como exemplo as escolhas em 400 Dias, eu consegui recrutar todos os sobreviventes, então eu esperava que essas escolhas teriam repercussões, então deixe-me mostrar todo o impacto dessas escolhas em Season Two. Como dá para ver, não há impacto.
Olhando agora algumas escolhas que eu fiz: no episódio 2 eu convenci Walter de que Nick era uma boa pessoa, por consequência ele o ajudou contra um zumbi; e no final desse episódio, eu me rendi e depois tentei ajudar Alvin, permitindo que ambos personagens ficassem vivos, e ambos foram mantidos para o episódio 3. Mas eles não fazem diferença alguma no andamento da história. Nick mal aparece, mas pelo menos Alvin tem alguns momentos interessantes, mas também fica a maior parte do episódio ausente. Alvin não passa desse episódio, mas Nick continua vivo, mas então chega no episódio 4 e Clementine encontra ele já transformado.
Episódio 4 é um caso interessante de se comentar. Primeiro porque a imagem de capa dele tem uma aura de tensão, que faz o jogador se perguntar o que vai acontecer. Como eu comprei o jogo quando só tinha o primeiro episódio eu pude conferir todas as imagens dos episódios, e essa era a mais interessante de longe. Outra coisa é tal qual o episódio 3 na temporada anterior, “Entre As Ruínas” é o ponto de convergência da segunda temporada. Como já mencionado, a vida útil de Nick; se ao final do Episódio 3 o jogador escolher cortar a mão de Sarita, ela morre, mas se escolher matar o zumbi que a atacou, ela ainda morre só que mais tarde; Sarah pode ser deixada para trás e morrer, ou pode ser resgatada, e morrer mais tarde; escolheu roubar Arvo antes? Ele aparece depois para tirar satisfação. Optou por não roubá-lo? Tranquilo, ele aparece depois para tirar satisfação; Problema: Rebecca se transformou: aviso o grupo ou lido com isso eu mesma? Tanto faz, porque no final as coisas ficam ruins do mesmo jeito. Nenhuma escolha nesse episódio tem impacto, somente se Clem vai entrar ou não pela fresta, e ainda assim é só uma mudança estética em Bonnie e não altera a relação entre elas.
Nesse momento do jogo eu já estava muito decepcionado, porque o jogo não atingiu o potencial total que ele tinha. Quero dizer, o primeiro jogo fez muito dinheiro, por que continuar repetindo a mesma fórmula com as mesmas limitações técnicas e narrativas? Foi aí que entre o lançamento dos episódios eu tive uma epifania: até 2013, a primeira temporada vendeu 8 milhões e meio de episódios, novamente fazendo o erro grosseiro de que a cada 5 episódios vendidos contam como uma venda do jogo completo, então nesse ponto o jogo vendeu 1,7 milhão de unidades. De acordo com Dan Connors, o CEO da Telltale na época, cerca de 25% dessas vendas vieram somente de dispositivos iOS. O que explica porque tanto a primeira temporada quanto a segunda, na verdade tanto quanto qualquer jogo desenvolvido pela Telltale (com a exceção de A Temporada Final) não abraçou o potencial de ser diverso e muito divergente, no sentido narrativo, ou o potencial mecânico de ser mais complexo ou o potencial gráfico de ser mais realista ou mais detalhado. Porque no final das contas precisa ser um jogo capaz de rodar em dispositivos móveis.
Episódio 4 não é de todo ruim, porque é nele que Clementine consegue se aproximar de Jane, que no começo parece que vai ser um problema, e ainda que seja uma pessoa falha, ao final do episódio dá para entender porque ela é assim, e dá para sentir que ela se conectou com a protagonista.

É também no episódio 4 que ocorre o nascimento do filho de Rebecca, a criança mais tarde nomeada Alvin Jr., que eu achei que iria ocorrer no episódio anterior julgando pela capa, mas tudo bem. Em uma sucessão de eventos ruins, pelo menos o grupo consegue realizar um parto tranquilo, e a criança sobrevive, o que é esperançoso, ainda mais para um grupo que perdeu muito. Isso não dura muito, já que depois o grupo de Arvo encurrala os sobreviventes. Esse episódio é o mais fraco até então, mas se tem uma coisa que é muito boa nele é o final: Rebecca acaba se transformando devido a perda de sangue durante o parto, e quando prestes a devorar o próprio filho, alguém do grupo atira nela. O grupo de Arvo assustado começa a tirar, e aí acaba. Que tenso, imagina você na época tendo que esperar um mês para saber a conclusão desse cenário.
O problema veio na forma do começo do episódio 5 “Um Caminho Sem Volta”, que praticamente anula esse final foda, porque não teve uma consequência sequer: De repente a maioria dos membros do grupo do Arvo morreram, ninguém do grupo de Clementine saiu ferido, com a exceção de Mike, muito menos ninguém do grupo morreu, e a Jane volta do nada porque ela quis.
Apesar desse começo bagunçado, uma coisa boa que acontece nesse episódio é que esses personagens, depois de cinco episódios, conseguem sentar e respirar. Isso é bom para eles, mas também é nesse momento que é mostrado o lado humano deles: uns interagindo uns com os outros de forma calma, falando sobre sexo ou bebidas, sem preocupações com os zumbis ou outras ameaças, apenas sendo pessoas.
Mas para compensar a falta de um antagonista, já que Carver não está mais nesse plano e o grupo de Arvo foi dizimado, Kenny começa a ter um ataque de fúria, provavelmente provocados pela surra que levou de Carver e pela perda de Sarita, descontando sempre em Arvo, o que preocupa o resto do grupo. É perceptível que Arvo levou os sobreviventes para uma armadilha, mas nota-se que ele não queria que ninguém morresse, e depois de perder a irmã ele não tem mais ninguém, e ele não é um vilão. Kenny começa a perder a cabeça, e depois do grupo perder Luke, e Bonnie possivelmente, Kenny desconta sem parar no pobre garoto. Com isso, o grupo começa a temer Kenny, o que leva Mike, e Bonnie se ela conseguiu sobreviver, a abandonar o grupo junto com Arvo. E isso é muito problemático. É sério que os caras iam abandonar duas crianças só porque não estavam conseguindo conviver com o cara, e mesmo assim levar a criança agredida e deixar as duas com ele? Muito esquisito. Nessa fuga, Arvo atira em Clementine, que acaba desmaiando, forçando Mike, Arvo, e talvez Bonnie a fugir, deixando o final deles em aberto.
Aí Clementine acorda dentro do trailer quando o grupo dela fugiu do motel na primeira temporada, depois de Lily ter atirado em Carley/Doug, com Lee do lado dela. E teria sido uma virada muito louca, se metade do episódio três em diante da primeira temporada fosse apenas um pesadelo de Clementine, o que teria anulado o final fantástico da primeira temporada e todas as escolhas posteriores, parando para pensar. Mas eu não nego que o meu coração foi aquecido nesse momento apenas pelo fato de Clementine conseguir falar com Lee. Mas essa não é a realidade em que ela vive, adeus Lee.
Clementine acorda na caminhonete junto com Kenny, Jane e Alvin Jr. dentro. Os dois começam a discutir sobre qual caminho tomar: voltar para a comunidade de Carver, ou seguir para o norte em busca de Wellington, a comunidade para onde Christa estava levando Clementine no começo do jogo. Depois de perderem a caminhonete e se separarem, o trio se encontra em uma parada de estrada, mas Jane está sem AJ, o que enfurece Kenny, e assim os dois começam a lutar. Dependendo da escolha do jogador, essa briga pode ter duas conclusões: escolher atirar em Kenny trará um diálogo triste entre ele e Clementine, que põe um fim no sofrimento dele; se o jogador escolher desviar o olhar,

Clementine chora e ouve Kenny apunhalar Jane fatalmente. Depois é revelado que ela escondeu o bebê dentro de um carro, o motivo eu explico mais tarde. Com Kenny, os três vão em direção para Wellington, mas chegando lá a atiradora do lugar Edith diz que a comunidade superlotou, e são mandados embora. Kenny consegue convencê-la a aceitar somente as crianças. Nesse momento, o jogo passa para uma escolha final: aceitar se juntar a Wellington e deixar Kenny, ficando com o boné dele; ou se recusar a abandonar Kenny, e deixar as muralhas de Wellington juntos.
Voltando para o momento escolher atirar em Kenny. Atirando nele, ele diz a Clementine que ela tomou a escolha certa, e sangra até morrer. Jane revela que escondeu AJ em um carro próximo e que precisava mostrar a Clementine o quanto Kenny enlouqueceu. Com isso, o jogador pode perdoá-la, e assim os três retornam para o alojamento de Carver. Voltando para Howe’s Hardware, o lugar está vazio e abandonado. Quando decidem usar o lugar como moradia, uma família se aproxima, que são os modelos reutilizados de três personagens anteriores, uma nojeira completa, e eles perguntam se podem se juntar a eles, a escolha fica a cargo do jogador.
O último final ocorre se Clementine desviou o olhar, deixando Kenny matar Jane e depois resolveu atirar nele, ou se Clementine atirou em Kenny antes que pudesse apunhalar Jane, mas depois não a perdoou por fingir que abandonou AJ. Nesse final Clementine se cobre com sangue e passa com AJ no meio dos zumbis.
Esses finais diferentes e divergentes foram feitos porque, de acordo com a Telltale na época, era incerto se a produção de uma nova temporada seria feita, o que compensa o andamento similar entre as escolhas tomadas no jogo, mas já nessa época eu sabia que se houvesse outra temporada haveria um tratamento de conversão para esses finais.

Conclusão

Nesse ponto, eu acho que ficou bem clara a minha opinião sobre a continuação de um jogo muito bom. Season Two traz uma melhoria gráfica muito boa em relação a primeira temporada, traz personagens novos interessantes e resgata bem alguns personagens do jogo anterior, além de ter uma história interessante e múltiplos finais bem diferentes entre si. Por outro lado, foi um passo atrás com relação a complexidade dos quebra-cabeças, que aqui é nula, a falta de áreas para exploração e exploração de personagens, além de possuir um ritmo muito acelerado no geral, que funciona em certas situações, mas que torna a passagem de tempo muito forçada.
Vendas totais do jogo, tanto em unidades quanto em episódios vendidos não são conhecidas, mas duas coisas podem ser ditas quase como uma certeza em relação às vendas: um, foram boas o suficiente para ter não só uma continuação, mas também um spin-off; e dois, não foram mais altas do que as da primeira temporada, possivelmente não chegaram nem perto.
Season Two é um bom jogo, mas não expandiu em nada do que o primeiro jogo fez, contentou-se com entregar mais do mesmo. Essa decepção me fez refletir, e junto com The Wolf Among Us, eu evitei comprar jogos episódicos enquanto saíam os capítulos e resolvi comprar apenas depois que todos os episódios saíssem, para evitar a frustração. E assim nunca mais joguei um jogo de forma episódica. (Imagem de Life is Strange) oh fuck.